

BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN CERITA RAKYAT “PANTANGAN MAKAN IKAN LELE DI LAMONGAN”

Syafiq Dhuhril Ulum¹, Hendro Aryanto²

¹Prodi Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
syafiq.19105@mhs.unesa.ac.id

²Prodi Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
hendroaryanto@unesa.ac.id

Abstrak

Negara Indonesia terkenal dengan keragaman budaya dan cerita sejarah yang kuat, tapi seiring berkembangnya zaman, banyak nilai-nilai sejarah yang seharusnya menjadi identitas bangsa mulai pudar dan dilupakan. Permasalahan ini juga dirasakan oleh masyarakat Lamongan yang mulai melupakan cerita sejarah tentang ikan lele yang menjadi ikonik di Lamongan. Hal ini akan berdampak pada generasi yang akan datang, maka perlu adanya edukasi sejak dini melalui media buku untuk mengenalkan kembali cerita rakyat yang mulai dilupakan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan wawancara, observasi, dan studi literatur. Dengan adanya buku ilustrasi ini, diharapkan mampu untuk memberikan informasi tentang cerita pantangan makan lele pada anak usia 7-10 tahun, sehingga anak-anak bisa mengambil pelajaran dari tokoh Boyo Patih yang merupakan seorang legenda di Lamongan.

Keywords: *Cerita Rakyat, Pantangan Makan Lele, Buku Ilustrasi Anak, Boyo Patih*

Abstract

The country of Indonesia is known for its cultural diversity and strong historical stories, but as time goes by, many historical values that should be the identity of the nation begin to fade and be forgotten. This problem is also felt by the people of Lamongan who are starting to forget the historical story about the catfish which has become an icon in Lamongan. This will have an impact on future generations, so there is a need for education from an early age through the medium of books to reintroduce folklore that is starting to be forgotten. This study uses qualitative methods using interviews, observation, and literature studies. With this illustrated book, it is hoped that it will be able to provide information about the story of taboo eating catfish for children aged 7-10 years, so that children can take lessons from the character Boyo Patih who is a legend in Lamongan.

Keywords: *Folklore, Abstinence from Eating Catfish, Illustrated Children's Books, Boyo Patih*

PENDAHULUAN

Sebagai salah satu negara yang kaya akan Sejarah, Indonesia memiliki berbagai macam cerita didalamnya, sejarah yang telah berlangsung lama melahirkan cerita yang diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya. Banyak nilai dan pesan moral yang bisa di ambil dari cerita sejarah yang telah berlangsung, nilai kehidupan, perjuangan, dan semua hal menarik yang bisa kita

ambil pelajaran didalamnya. Disamping cerita sejarah Indonesia yang banyak tersebar dikalangan masyarakat, ada pula cerita rakyat yang tersebar di masing-masing daerah, jenis ceritanya pun sangat bervariasi, mulai dari sejarah terbentuknya daerah, cerita dibalik nama daerah, sejarah adat suatu daerah dan masih banyak lagi. Nilai budaya yang terkandung dalam sejarah memiliki kekayaan yang begitu besar nilainya,

tetapi seiring perkembangan zaman, upaya pelestarian sejarah mulai pudar. Dalam perkembangannya masyarakat Indonesia mulai enggan dan lupa untuk mewariskan cerita sejarahnya kepada generasi penerusnya, pembawaan cerita yang mungkin sudah dianggap kuno dan ketinggalan zaman membuat cerita sejarah akan tertutup oleh karya sejenis komik dan cerita fiksi yang dikemas secara modern. Minimnya media yang menceritakan cerita rakyat membuat anak-anak tidak mengetahui dan kemudian lebih tertarik pada cerita dari luar negeri yang lebih menarik dan interaktif. Padahal, tidak semua cerita dari luar negeri memiliki nilai-nilai yang sesuai dengan yang kita anut selama ini atau tidak sesuai dengan kearifan lokal Indonesia (Safitri et al., 2020).

Indonesia memiliki banyak cerita rakyat yang sudah dikenal, seperti Malin Kundang, Roro Jonggrang, Timun Mas yang sudah dikemas dalam bentuk buku ilustrasi. Akan tetapi masih banyak cerita rakyat yang hanya diceritakan dari lisan ke lisan. Jika dibiarkan hal seperti ini suatu saat akan sulit diketahui sumber dan keasliannya bahkan bisa terputus dan hilang dari sejarah, perlu ada inovasi untuk menjadikan cerita itu dapat diteruskan ke generasi penerusnya. Merancang cerita rakyat menjadi buku ilustrasi yang menarik akan lebih efisien dan mudah diterima oleh anak-anak sebagai target audiens.

Berdasarkan paparan di atas, masalah sejarah yang masih dianggap membosankan perlu dicari solusi agar dapat merubah pandangan masyarakat terhadap sejarah pada saat ini. Oleh sebab itu peneliti mengangkat sebuah cerita rakyat yang berasal dari Lamongan untuk dijadikan sebuah buku ilustrasi, yaitu tentang pantangan makan lele di kabupaten Lamongan. Pantangan memakan dan memelihara ikan lele memang benar-benar terjadi di Desa Medang, salah satu desa di Kecamatan Glagah-Lamongan, masyarakat sangat sensitif jika berkaitan dengan ikan lele. Berawal ketika Boyopati mengucapkan sumpah tidak akan memakan ikan lele setelah diselamatkan olehnya.

Masa pembentukan karakter ada pada anak usia 7-10 tahun, pada usia tersebut anak-anak mengalami rasa keingintahuan yang tinggi, mereka mudah menyukai hal yang baru dan tertarik untuk mengeksplorasi berbagai hal, maka

sangat cocok jika peneliti memilih anak-anak usia 7-10 tahun sebagai target audiens, apalagi pada usia ini anak-anak akan tertarik dan mengidolakan karakter dalam cerita. Harapannya pembuatan buku ilustrasi cerita pantangan makan ikan lele di Lamongan bisa menjadi salah satu upaya untuk mengenalkan dan melestarikan kembali cerita rakyat sekaligus menanamkan karakter Boyopati yang ulet, baik dan pantang menyerah kepada usia dini. Menanamkan kecintaan terhadap warisan budaya akan berdampak pada mental dan karakter seorang anak. Peneliti berharap dengan adanya perancangan buku ilustrasi ini dapat meningkatkan kesadaran akan budaya lokal bagi anak-anak dan dapat diteruskan hingga ke anak cucunya nanti.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah yang didapat adalah “Bagaimana Merancang Buku Ilustrasi Cerita Rakyat tentang Pantangan Makan Ikan Lele di Lamongan yang Efektif dan Edukatif?”, sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan informasi tentang nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat pantangan makan ikan lele di Lamongan sebagai upaya melestarikan dan menumbuhkan rasa cinta akan budaya lokal terutama untuk anak-anak usia 7-10 tahun di Lamongan. Dengan adanya buku ilustrasi ini, diharapkan mampu untuk memberikan wawasan tentang cerita pantangan makan lele pada anak usia 7-10 tahun, sehingga anak-anak bisa mengambil pelajaran dari tokoh Boyo Patih yang merupakan seorang legenda di Lamongan.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan topik penelitian, metode deskriptif kualitatif dipilih peneliti dalam metode pengumpulan data pada penelitian ini. Metode deskriptif kualitatif merupakan metode yang bertujuan menangkap sudut pandang dari masyarakat yang berhubungan dengan kehidupan sehari-harinya. Metode ini menggunakan teknik wawancara dan observasi secara langsung untuk memperoleh data. Metode deskriptif kualitatif digunakan karena dalam sebuah proses menciptakan sebuah karya buku ilustrasi diperlukan pemahaman terkait fenomena sosial yang terjadi atau yang meliputi beberapa masalah yang ditemukan. Sebuah buku ilustrasi yang target

utamanya adalah anak ber usia 7-10 tahun perlu ada data dari beberapa sumber terdekat, seperti guru, orangtua maupun penduduk tempat penelitian agar buku ilustrasi yang disajikan dapat dipahami dengan baik, dari pembahasan tersebut maka metode yang paling relevan adalah metode penelitian kualitatif.

Suatu permasalahan yang akan diteliti disebut dengan objek penelitian. Sebelum peneliti melakukan penelitian secara mendalam peneliti akan mencari informasi dan melakukan analisis terlebih dahulu terkait data yang akan digunakan. Obyek penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data informasi di lapangan yang diperlukan untuk menyelesaikan laporan penelitian ini. Obyek pada penelitian ini adalah sebuah cerita rakyat yang berasal dari Lamongan tentang pantangan makan ikan lele.

Subjek dalam penelitian adalah seseorang yang dapat memberikan penjelasan serta keterangan yang dapat digunakan dalam mendapatkan data penelitian. Subjek penelitian utama dalam penelitian ini difokuskan pada masyarakat di Lamongan terutama di Desa Medang Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan, Guru sekolah dasar, anak usia 7-10 tahun, dan Ahli Sejarahwan di Lamongan.

Teknik analisis data yang digunakan untuk perancangan buku ilustrasi “Pantangan Makan Ikan Lele di Lamongan” adalah 5W+1H (*What, Who, When, Why, Where dan How*). Teknik ini paling cocok dan sangat memudahkan untuk menemukan data penting dan menarik dalam mendukung perancangan buku ilustrasi. Pertanyaan yang akan terbentuk adalah (*What*) Apa yang diceritakan dalam buku ilustrasi ini? (*Why*) Mengapa buku ilustrasi ini perlu dibuat? (*Who*) Siapa target dalam perancangan buku ilustrasi ini? (*Where*) Dimana hasil perancangan buku ilustrasi ini diterapkan? (*When*) Kapan buku ilustrasi ini akan diterapkan? (*How*) Bagaimana proses perancangan buku ilustrasi ini?. Dengan pertanyaan-pertanyaan tersebut peneliti akan terbantu dan lebih mudah dalam proses perancangan buku ilustrasi “Pantangan Makan Ikan Lele di Lamongan” yang akan dibuat.

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan terbagi menjadi data primer dan data sekunder, data primer yang digunakan adalah

observasi dan wawancara, sedangkan data sekunder yang digunakan adalah studi literatur.

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *design thinking*. Yaitu sebuah metode yang berdampak pada segi estetika, emosi dan interaksi. Mempunyai 5 tahapan dalam proses perancangannya. Pada tahapan *Empathize*, peneliti akan melakukan pengumpulan data, observasi dan wawancara yang merupakan data primer, studi literatur yang merupakan data sekunder, dan dipertajam dengan teknik analisis data yaitu 5W+1H. Tahapan kedua adalah *Define*, *Define* adalah jawaban dari tahapan *Empathize* yang akan menentukan tahapan berikutnya, pada tahap ini akan membahas seputar gaya ilustrasi, tipografi, warna, dan gaya layout. *Idea* adalah tahapan sketsa awal dan konsep kreatif dalam perancangan buku ilustrasi, pada tahap ini akan membahas seputar tokoh karakter, properti, dan flora dan fauna yang akan disajikan dalam cerita. *Prototype* adalah perancangan lanjutan sampai terbentuknya buku ilustrasi yang siap untuk diterapkan, pada tahap ini peneliti akan membahas desain buku yang akan di uji coba hingga pembahasan tentang validasi. *Test* adalah tahapan yang digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu penelitian, yaitu dengan melakukan penerapan buku ilustrasi pada target anak usia 7-10 tahun.

KERANGKA TEORETIK

Penelitian yang ada sebelumnya dirancang oleh mahasiswa Universitas Binus yang bernama Nick Soedarso pada tahun 2014 dengan judul Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. Adapun tujuan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya adalah menyajikan cerita dalam bentuk buku ilustrasi untuk memudahkan dalam memahami cerita, dalam penelitian tersebut juga dijelaskan pentingnya ilustrasi dalam merepresentasikan sebuah cerita, pembaca bisa lebih mudah dalam membayangkan cerita yang disajikan.

Penelitian selanjutnya yang dijadikan rujukan oleh peneliti adalah sebuah penelitian yang dirancang oleh mahasiswa Universitas Dinamika jurusan Desain Komunikasi Visual yang bernama Arfiansyah Adhy Laksono pada tahun 2021 yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Legenda Candi dan Sumur di

Sidoarjo sebagai Upaya Melestarikan Budaya Lokal. Tujuan dari penelitian tersebut adalah sebagai upaya pelestarian budaya lokal dengan mengenalkan legenda candi pari dan candi sumur kepada target audiens yaitu remaja usia 12-15 tahun melalui media buku.

Jenis Cerita Rakyat

Menurut Suripan Sadi Hutomo dalam (FIQRI, 2018) cerita rakyat adalah ekspresi budaya masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut. Cerita rakyat diwariskan secara turun-menurun melalui lisan. cerita rakyat dapat di artikan juga sebuah cerita masa lampau yang berasal dari masyarakat dan menjadi ciri khas di setiap daerah. Ada dua bentuk cerita rakyat, yaitu puisi dan prosa, contoh cerita rakyat jenis puisi adalah pantun, peribahasa, pepatah dan kiasan. Sedangkan cerita rakyat jenis prosa adalah mitos, legenda dan dongeng.

Karakter Anak

Anak-anak usia 7-10 tahun adalah anak dalam tahap usia emas, dalam pertumbuhannya mereka mudah untuk mengamati hal disekitarnya, beberapa hal yang mereka anggap unik dan menojol akan mempengaruhi karakter mereka karena pada tahap pertumbuhan ini anak-anak dalam fase mudah berimajinasi pada sesuatu yang mereka anggap unik. Seorang psikolog anak menjelaskan sejak usia 2 tahun atau bisa disebut masa eksplorasi, anak-anak sudah mempunyai ketertarikan pada gambar, namun dalam skala yang sederhana. Semakin bertambah umur, mereka akan menyukai bentuk gambar yang lebih detail. Pada dasarnya anak akan menyukai hal yang sering ditemuinya, seperti rumah, pohon, binatang, dan kisah-kisah yang menyenangkan.

Ilustrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata ilustrasi adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Ilustrasi digunakan sebagai media untuk mengkomunikasikan pesan dengan cepat, tepat, serta tegas, dan merupakan terjemahan dari sebuah judul. Ilustrasi bisa di artikan sebagai gambaran pesan yang tak terbaca, namun bisa mengurai cerita melalui bentuk grafis

yang memikat (Semiotika et al., 2012). Menurut Soedarso (2014) gambar ilustrasi memiliki bentuk yang bermacam-macam. Diantaranya adalah bentuk naturalis, dekoratif, kartun, karikatur, cergam, dan ilustrasi khayalan.

Psikologi bentuk gambar ilustrasi mengacu pada studi tentang cara kita memahami dan merespons gambar ilustrasi. Gambar ilustrasi dapat mempengaruhi emosi, pikiran, dan perilaku kita secara tidak langsung melalui penggunaan bentuk, warna, dan tekstur yang digunakan.

1. Bulat

Bentuk Bulat memiliki sifat lembut, baik, lucu, dan ceria. Biasanya banyak diterapkan pada tokoh utama, desain karakternya tidak bersudut dan dominan halus untuk menimbulkan kesan karakter yang baik.

2. Kotak

Karakter Kotak biasanya untuk menggambarkan karakter yang tegas, kuat dan memiliki pendirian yang kuat. Bentuk ini banyak diterapkan pada karakter superhero yang mempunyai badan membidang dan terkesan kuat.

3. Segitiga

Karakter antagonis biasanya direpresentasikan ke bentuk segitiga, segitiga memiliki sudut yang tajam sehingga membentuk alam bawah sadar kita bahwa karakter yang membentuk segitiga memiliki sifat licik dan jahat. Dalam pengaplikasiannya bisa dibentuk dari pakaian maupun bentuk anggota tubuh.

Layout

Menurut www.ekrut.com (2022) Layout adalah desain tata letak, sedangkan arti dari Layout adalah suatu susunan, rancangan, atau tata letak ruang dari sebuah elemen yang sengaja didesain untuk bisa ditempatkan dalam suatu bidang yang sebelumnya telah direncanakan sistemnya terlebih dahulu. Layout sangat menentukan poin yang ditekankan dalam suatu bentuk, jika Layout tertata dengan baik maka desain akan lebih efisien dan audiens akan lebih mudah dalam memahaminya. Layout yang tertata akan membuat tampilan lebih komunikatif dan memberikan kesan harmonis karena audiens akan lebih rileks dalam menangkap informasi yang disajikan. Prinsip-prinsip yang mendasari Layout

bisa lebih baik jika sudah di dasari bentuk sederhana, kontras, seimbang dan harmonis.

Layout yang akan diterapkan pada buku ilustrasi nanti akan didominasi visual gambar ilustrasi dan sedikit tulisan atau tipografi untuk memudahkan anak dalam memahami cerita dalam buku.

Warna

Menurut Tanjung (2015) Teknik pewarnaan yang baik akan menarik minat anak untuk membaca dan memahami isi buku, karena warna merupakan unsur yang sangat penting untuk membuat kesan atau mod. Warna memiliki makna simbolik yang sering digunakan dalam istilah desain untuk mengepresikan sifat, identitas dan pesan yang ingin disampaikan. Setiap warna mampu berdampak secara psikologis kepada orang yang melihatnya, karena setiap warna memiliki karakter dan arti yang berbeda-beda (Laksono, 2021).

Penggunaan warna pada ilustrasi buku anak memiliki peranan yang sangat penting karena dapat mempengaruhi imajinasi dan menghidupkan suasana dalam cerita. Tampilan visual yang lebih sederhana namun menarik dan penuh warna membuat cerita semakin terasa ringan dan menyenangkan untuk anak-anak (Prasetyo, 2014).

Karakteristik warna yang cocok untuk anak usia 7-10 tahun mengarah pada sifat yang unik, aktif dan ceria, seperti penggunaan warna primer (warna merah, kuning, dan biru) yang dicampurkan sehingga menjadi pallete warna yang unik atau bisa disebut warna sekunder. Maka pemilihan warna yang lebih bervariasi akan diterapkan pada buku ilustrasi yang akan dibuat, konsep *full color* akan membuat mudah dan menarik bagi anak-anak untuk memahami karakter.

Tipografi

Tipografi merupakan bentuk visual yang berperan penting dalam menyampaikan sebuah komunikasi. Tipografi yang digunakan dalam perancangan memiliki kesatuan dengan ilustrasi. Menarik, dan memiliki visual yang mudah di mengerti oleh audiens (Enggo & Mahardika, 2022). Tipografi yang baik adalah Tipografi yang sesuai dengan target dan fungsinya, masing-

masing tipografi memiliki karakter, maka dalam penggunaanya akan mempengaruhi dan dapat dipengaruhi oleh elemen desain lainnya. Menurut rozisenirupa.com (2017) tipografi memiliki kaidah-kaidah atau beberapa aturan dasar yang harus kita perhatikan dalam membuat sebuah karya yang berkaitan dengan huruf, prinsip pokok tipografi tersebut adalah sebagai berikut:

Literature review bisa dituliskan di bagian ini, jika perlu penulis bisa memberikan penomoran untuk sub-bagian. Penulis bisa langsung menyajikan teori-teori relevan yang digunakan untuk menganalisis permasalahan (d disesuaikan dengan teori dan isi yang ingin disajikan dalam penelitian).

1. Legibility

Legibility adalah kemudahan dalam mengenali huruf dan membedakan masing-masing karakter. Huruf bisa dikatakan *legible* jika masing-masing huruf atau karakternya mudah untuk dikenali satu sama lain.



Gambar 1. Legibility
(Sumber: scannerlicker, 2014)

Seperti pada contoh di atas, kata Illinois yang paling atas tersusun dari huruf uppercase I dan huruf lowercase L yang sulit untuk dibedakan karena memiliki kesamaan bentuk. Tetapi berbeda dengan kata Illionis dibawahnya, huruf I dan L memiliki bentuk yang berbeda, sehingga mudah dalam mengenalinya.

2. Readability

Readability adalah tingkat keterbacaan suatu teks. *Readability* dapat dipengaruhi oleh kombinasi huruf dan jaraknya. Suatu tipografi dapat dikatakan *readible* jika mudah dalam membacanya, artinya kerapatan dan ukuran huruf sudah sesuai.

3. Visibility

Visibility merupakan prinsip tipografi yang berhubungan dengan jarak pandang antara pembaca dengan objek. Semakin jauh jarak pandang pembaca maka *visibility*-nya akan semakin berkurang, namun jika prinsip *legibility* dan *readability* suatu huruf sudah sesuai, maka prinsip *visible* akan terpenuhi.

Dalam perancangan buku ilustrasi nanti akan menerapkan font jenis dekoratif pada bagian cover, yaitu jenis font yang memiliki variasi yang unik. Font dekoratif mempunyai kesan dan karakter tersendiri, maka karakter font dekoratif yang *fun* sangat cocok diterapkan pada cover buku ilustrasi untuk anak. Akan tetapi font dekoratif tidak cocok digunakan untuk paragraf yang panjang, maka pada halaman dalam atau isi buku ilustrasi akan menggunakan font sans serif, mempunyai karakter yang santai dan tingkat keterbacaan yang tinggi akan memudahkan anak dalam membaca isi buku, selain itu semua prinsip pokok tipografi akan diterapkan dalam perancangan buku ilustrasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan menggunakan metode *design Thinking* untuk menjelaskan tahapan-tahapan dalam perancangan buku ilustrasi “Pantangan Makan Lele”.

Empathize

1. Observasi

Observasi dilakukan di Desa tempat cerita rakyat berasal yaitu Desa Medang, Kecamatan Glagah, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur. Desa Medang adalah tempat di makamkannya Ki Boyopati, tokoh dibalik kisah pantangan makan ikan lele. Desa Medang memiliki luas 113, 25 ha dengan mayoritas penduduk yang bekerja sebagai petani. Sampai sekarang warga Desa Medang masih mempercayai adanya pantangan makan ikan lele, sebagian meyakini mitos ini jika ada seseorang keturunan Boyopati yang memakan lele maka akan mengalami gatal-gatal pada kulitnya, ada juga yang meyakini hanya sebatas penghormatan kepada Ki Boyopati sebagai tokoh yang dihormati di desa yang pernah berjanji beliau dan keturunannya tidak akan berurusan dengan ikan lele yang telah menyelamatkannya. Setelah beliau mengabdikan diri sebagai sunan giri, beliau meminta

izin kepada gurunya untuk kembali ke desa tempat ia di selamatkan oleh ikan lele sekaligus berdakwah menyebarkan agama Islam. Berkat jasa dan kesaktiannya, sampai sekarang makamnya masih dikunjungi oleh banyak orang. Adapun tradisi ‘*nyekar*’ yaitu tradisi berkunjung ke makam Ki Boyopati yang dilakukan setiap hari Jum’at Pon (hari Jawa) untuk mendoakan Ki Boyopati yang memiliki jasa pada Desa Medang, banyak juga yang beranggapan bahwa Ki Bayapati adalah *waliyullah* yang patut dihormati.

2. Wawancara

Peneliti telah melakukan wawancara kepada 30 anak sekolah dasar berusia 7-10 tahun, dengan menyuguhkan beberapa gaya ilustrasi sebagai acuan dalam pemilihan gaya ilustrasi yang digunakan untuk perancangan buku ilustrasi ini, dari 30 responden, 23 anak memilih gambar 2, 3 anak memilih gambar 1, 2 anak memilih gambar 3, dan 2 anak memilih gambar 4. Dari hasil tersebut, gaya ilustrasi pada gambar 2 akan dipilih peneliti dalam perancangan buku ilustrasi. Kebanyakan anak yang memilih gambar 2 beralasan karena gambar terlihat menggemaskan dan menarik.



Gambar 2. Acuan gaya ilustrasi
(Sumber: Pinterest, 2023)

wawancara juga dilakukan dengan guru sekolah dasar untuk mengetahui sejauh mana anak-anak didiknya mengenal cerita rakyat. Wawancara pertama dilakukan dengan guru kelas 1 MI Muhammadiyah 08 Lembor, yaitu Ibu Khusna, beliau sudah mengajar sekitar 20 tahunan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 10 April 2023, beliau berpendapat bahwa anak usia 7-10 tahun sudah banyak mengenal beberapa cerita rakyat yang cukup terkenal di Indonesia seperti Roro Jonggrang dan Malin Kundang karena pada pembelajaran kelas anak-anak sering mendapatkan beberapa mata pelajaran berupa cerita rakyat yang terkadang juga diceritakan oleh guru sehingga anak-anak lebih

tertarik untuk mengetahuinya. Sedangkan untuk cerita rakyat di Lamongan seperti cerita pantangan makan ikan lele beliau mengatakan kebanyakan guru dan anak-anak hanya mengetahui adanya pantangan tersebut tapi tidak mengetahui isi ceritanya, penyebabnya adalah keterbatasan media yang menceritakan cerita yang berasal dari Lamongan tersebut, menurut Bu Khusna jika cerita tersebut dikemas dalam sebuah buku cerita, para guru akan lebih mudah dalam menceritakannya *“itu kan cerita dari lamongan to, kalau tidak kita sendiri yang melestraikan yo siapa lagi, pasti banyak pesan moral yang terkandung juga di dalamnya, itu juga baik untuk anak-anak, asalkan nanti isinya jangan terlalu banyak biar anak-anak nyaman membacanya ”* begitu tambahnya.

Wawancara kedua dilakukan dengan Bapak Rowi salah satu guru SDN 03 Brengkok. Beliau berpendapat bahwa cerita rakyat sangat penting untuk membangun karakter anak, *“sebenarnya sudah banyak buku cerita tentang cerita rakyat di perpustakaan sekolah, tapi anak-anak ini lebih suka diceritakan langsung oleh gurunya”* begitu kata Pak Rowi. Sedangkan cerita tentang pantangan makan ikan lele menurut beliau sebagai warga lamongan sudah menjadi keharusan untuk tahu dan melestarikan cerita yang berasal dari lamongan tersebut, namun dalam kenyataannya masih banyak yang belum mengetahuinya.

Selain melakukan wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan sejarawan untuk mengetahui detail cerita sekaligus sebagai tempat validasi isi cerita yang akan digunakan pada buku ilustrasi agar dapat dipertanggungjawabkan.

Wawancara yang pertama dilakukan bersama pak Agus Buchori, seseorang arsiparis di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Lamongan yang dikenal paham banyak tentang budaya yang ada di Lamongan, beliau membenarkan adanya pantangan memakan lele di Lamongan, namun hanya beberapa orang saja yang mengetahui cerita dibalikanya, *“kebanyakan yang tau itu hanya orang daerah tertentu saja mas, seperti daerah Glagah, Sugio dan sekitarnya.”* Beliau juga menyayangkan hal tersebut, walaupun banyak yang menganggapnya sebagai mitos tetapi

di dalam ceritanya terdapat pesan moral yang baik untuk warga lamongan.

peneliti juga mendapatkan narasumber dari sejarawan sekaligus seorang juru kunci makam Boyopatih di Desa Medang tempat pantangan ini masih dipegang kuat, beliau bernama lengkap Abdul Muthalib, pak Abdul membenarkan adanya pantangan tersebut dan memegang kuat mitos karena percaya dengan akibat yang ditimbulkan ketika memakan ikan lele, menurutnya pantangan tersebut hanya berlaku pada keturunan mbah Boyopatih.

3. Studi Literatur

Untuk menentukan isi cerita dalam buku cerita, peneliti memilih media buku/jurnal sebagai sumber data yang dapat dipertanggungjawabkan. Buku/jurnal yang digunakan adalah yang membahas tentang pantangan makan ikan lele di Lamongan, salah satunya adalah jurnal tentang *MITOS MEMAKAN IKAN LELE DI DESA MEDANG KECAMATAN GLAGAH KABUPATEN LAMONGAN* yang ditulis oleh Lisa Tri Wahyuni mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Dalam jurnal tersebut membahas analisis data dalam perspektif *Roland Barthes* tentang asal-usul dibalik cerita pantangan memakan ikan lele yang berkembang sampai saat ini, dalam jurnal tersebut juga menjelaskan tentang tradisi nyekar, yaitu tradisi ziarah pada jum'at pon yang dilakukan ke makam mbah Boyopati.

4. 5W+1H

Dari beberapa literatur dan data lain yang di dapatkan, maka teknik analisis data 5W+1H yang terbentuk adalah:

- (What) Apa yang diceritakan dalam buku ilustrasi ini?

Menceritakan kisah dibalik adanya pantangan memakan ikan lele yang berasal dari Lamongan.

- (Why) Mengapa buku ilustrasi ini perlu dibuat?

Untuk mengenalkan cerita dan kebudayaan lokal kepada anak-anak usia 7-10 tahun dan diharapkan mampu mengambil nilai moral yang ada dalam cerita.

- (Who) Siapa target tambahan dalam perancangan buku ilustrasi ini?

Selain anak usia 7-10 tahun, target lain dari perancangan ini adalah guru sekolah dasar, hal ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang kisah dibalik adanya pantangan makan ikan lele di Lamongan dengan harapan nanti bisa di ceritakan ke anak didiknya.

- d. (*Where*) Dimana target audiens bisa menikmati hasil buku ilustrasi ini?

Peneliti akan bekerjasama dengan perpustakaan daerah Lamongan dalam penerapan buku ilustrasi yang telah dirancang.

- e. (*When*) Kapan buku ilustrasi ini bisa dinikmati?

Ketika program GTS (*Goes To School*) yaitu program dari perpustakaan daerah Lamongan yang berkunjung ke beberapa SD untuk mengembangkan minat baca anak.

- f. (*How*) Bagaimana dampak buku ilustrasi ini untuk anak-anak di Lamongan?.

Buku ilustrasi cerita rakyat ini akan memberikan edukasi sekaligus meningkatkan kesadaran tentang pentingnya mengenal cerita atau budaya yang ada di Lamongan, selain itu dalam isi cerita terdapat pesan moral yang baik untuk membentuk karakter anak-anak.

Define

1. Tujuan Kreatif

Tujuan Penelitian ini adalah untuk merancang media informasi berupa buku ilustrasi untuk anak usia 7-10 tahun yang berisi kisah asal mula adanya pantangan memakan ikan lele. Bertujuan untuk mengenalkan kembali cerita atau kebudayaan lokal kepada anak-anak, selain itu harapannya anak-anak dapat mengambil pesan moral sekaligus sebagai bentuk melestarikan budaya lokal di daerahnya.

2. Strategi Kreatif

Buku ilustrasi ini dirancang untuk anak usia 7-10 tahun maka visualisasi yang disajikan harus ringan dan menarik, penataan jarak antara gambar dan teks harus sesuai agar isi cerita yang terkandung dalam buku dapat tersampaikan dengan mudah pada pembacanya. Alasan pemilihan buku karena buku adalah media untuk sarana edukasi, sangat cocok diterapkan karena target audiens adalah anak berusia 7-10 tahun.

3. Target Audiens

Target Audiens Primer

a. Demografis

Target audiens pada perancangan buku ilustrasi ini adalah anak berusia 7-10 tahun yang sudah mengenal huruf dan sudah bisa membaca

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Umur : 7-10 Tahun

Ekonomi : Semua kalangan

b. Geografis

Target audiens adalah anak-anak yang ada di Lamongan Jawa Timur, selain itu buku cerita ini juga terbuka untuk kalangan umum di seluruh Indonesia.

c. Psikografis

Secara psikografis anak yang berusia 7-10 tahun adalah anak yang menyukai karakter yang unik dan lucu untuk di sukai atau idolakan, alasan pemilihan umur 7-10 tahun sebagai target audiens karena pada usia tersebut anak-anak akan memiliki kecenderungan untuk mengetahui segala hal yang ia temui.

Target Audiens Sekunder

a. Demografis

adapun target lain adalah guru sekolah dasar sebagai orang yang akan menceritakan cerita ini kepada anak didiknya.

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Umur : Guru semua umur

Ekonomi : Semua kalangan

b. Geografis

Target audiens sekunder adalah guru sekolah dasar yang mengajar anak usia 7-10 tahun khususnya untuk guru daerah Lamongan Jawa Timur.

c. Psikografis

Seorang guru yang mengajar di sekolah dasar cenderung akan menggunakan metode pengajaran yang menyenangkan dan akan sering dalam melakukan interaksi dengan anak didiknya. Hal ini sangat cocok jika guru mengajar sembari menceritakan kisah-kisah lokal seperti kisah “Pantangan Makan Lele”.

4. Judul Buku

pada judul cerita “Pantangan Makan Lele” pada halaman sampul bertujuan sebagai penjelas

isi dalam buku yang membahas tentang asal mula adanya pantangan makan ikan lele di Lamongan kepada anak usia 7-20 tahun. Pemilihan judul tersebut berguna untuk menarik minat pembaca, kebanyakan orang akan penasaran dengan kata “pantangan”, apalagi jika kata pantangan tersebut digabungkan dengan kata “makan lele”, semua orang tau jika lele punya rasa yang lezat dan banyak diperjualbelikan, lalu apa yang membuat hal tersebut menjadi pantangan? Ini jelas memantik rasa penasaran seseorang yang melihatnya.

5. Format dan Isi Buku

Buku ini berukuran 20 x 20 cm dan menggunakan hard cover sebagai sampulnya, ketebalan ini bertujuan agar buku tidak mudah terlipat mengingat target audiens adalah anak usia 7-10 tahun. Pada halaman dalam akan menggunakan kertas jenis *art paper*.

6. Isi dan Tema Buku

Buku ilustrasi ini menceritakan asal mula adanya pantangan yang masih di anut oleh sebagian warga Lamongan hingga sekarang, seorang murid sunan giri bernama Boyo Patih adalah orang yang memiliki kisah unik yang mempengaruhi adanya pantangan dan diceritakan pada buku.

7. Sinopsis

Mengisahkan peristiwa yang menyebabkan adanya pantangan makan lele di Lamongan. Berawal dari usaha seorang murid Sunan Giri yang bernama Boyo Patih untuk mengambil keris yang dipinjam Mbok Rondo, beberapa usaha dilakukan Boyo Patih hingga akhirnya ia dikejar massa dan diselamatkan oleh ikan lele.

8. Gaya Penulisan

Target audiens buku ilustrasi ini adalah anak di usia 7-10 tahun, maka gaya bahasa yang ditampilkan harus mudah dipahami. Pemilihan bahasa yang tepat akan mempengaruhi ketertarikan anak untuk mengetahui kisah-kisah lainnya, selain itu pemilihan gaya font dan ukuran juga sangat berpengaruh.

9. Gaya Visual

Visualisasi cerita menggunakan *art style* bertema *chubby* yang dibuat minimalis dan menggemaskan, pemilihan gaya ilustrasi ini berdasarkan survey yang dilakukan, dari 4 gambar yang ditawarkan, kebanyakan memilih gambar yang bertema *chubby*.

10. Gaya Layout

Layout pada perancangan buku ini menggunakan konsep *window layout*, yaitu jenis layout yang menggunakan komposisi gambar dan teks akan tetapi gambar lebih mendominasi pada area layout. Hal ini karena target audiens pada perancangan ini adalah anak usia 7-10 tahun sehingga visualisasi pada buku harus lebih dominan untuk membuat anak tidak cepat bosan dan isi cerita bisa tersampaikan.

11. Teknik Visualisasi

Teknik *digital painting* digunakan pada perancangan buku ini karena mudah dalam proses pemilihan atau perubahan warna, penggunaan beberapa *brush* dengan corak bintik, awan, daun memudahkan dalam proses detailing.

12. Tone Warna

Warna yang dipilih memiliki ciri khas dan berkarakter, penggunaan warna yang bervariasi dan cenderung ke warna monokrom bertujuan untuk merepresentasikan kisah masa lampau yang disajikan dalam buku.



Gambar 3. Tone Warna
(Sumber: Syafiq, 2023)

13. Tipografi

Penggunaan font pada *headline* adalah font *more sugar*, yaitu jenis font dekoratif yang memiliki kesan pembacaan yang menarik, font ini digunakan pada cover depan. Bentuk yang unik dan tingkat keterbacaan yang tinggi akan memudahkan anak dalam membaca font tersebut.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 4. Font *More Sugar*
(Sumber: Syafiq, 2023)

Pada *bodytext* menggunakan font *zenaida*, memiliki ketebalan dan jarak yang cocok untuk digunakan pada isi buku yang memiliki kalimat yang panjang.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 5. Font *Zenaida*
(Sumber: Syafiq, 2023)

14. Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan dalam perancangan ini adalah teknik cetak offset dengan *hard cover* yang digunakan pada cover depan dan belakang, kertas *art paper* yang digunakan pada halaman dalam. Selain itu tambahan laminasi glossy diterapkan agar buku kuat dan tidak mudah rusak.

Idea

1. Penjaringan Ide

Anak usia 7-10 tahun menjadi target audiens pada perancangan buku ini, maka tema buku yang cocok adalah buku dengan banyak visual. Pemilihan media buku dipilih karena target audiens adalah seorang anak berusia 7-10 tahun, buku ilustrasi berpengaruh untuk minat baca anak, selain itu tujuan perancangan ini adalah sebagai media edukasi dan mengenalkan cerita atau kebudayaan daerah pada anak.

2. Penjaringan Ide Tokoh Karakter

Karakter tokoh yang ada dalam buku ditampilkan berdasarkan pada cerita yang sudah ada, warna dan properti yang dipakai oleh tokoh dalam cerita disesuaikan dengan data yang sudah ada. Penyederhanaan visual bertujuan agar tokoh terlihat menarik di mata anak-anak sebagai target audiens.

3. Tokoh Karakter

a. Boyo Patih

Dikisahkan karakter Boyo Patih adalah seorang santri dari sunan giri, menurut juru kunci makam Boyo Patih yaitu Mbah Tholib, Boyo Patih adalah seorang yang sederhana, agamis dan bergaul karena itulah dakwahnya mudah diterima masyarakat desa. Seorang santri atau orang yang memiliki pemahaman agama tinggi di daerah lamongan biasanya memiliki tampilan jubah putih dan kopyah.



Gambar 6. Karakter Boyo Patih
(Sumber: Syafiq, 2023)

b. Mbok Rondo

Mbok rondo adalah perempuan yang sudah tidak muda tapi memiliki watak dan kepribadian pejuang, ia adalah sosok yang sering membantu di daerahnya. Tampilan perempuan jawa pada zaman dahulu adalah menggunakan setelan batik dibagian bawah dengan kombinasi kain gelap atau terang dibagian atasnya.



Gambar 7. Karakter Mbok Rondo
(Sumber: Syafiq, 2023)

c. Tokoh Pendukung

Warga yang dimaksud adalah karakter pendukung yang ikut membantu Mbok Rondo untuk mengejar Boyo Patih, tampilan visualnya disesuaikan dengan tampilan pakaian orang jawa yang sederhana.



Gambar 8. Karakter Pendukung
(Sumber: Syafiq, 2023)

4. Properti

Keris koro welang adalah keris yang bentuk dan ukurannya sangat ikonik, keris koro welang sangat terkenal di pulau Jawa. Visualisasi bentuk keris pada perancangan ini akan digambarkan sama seperti keris aslinya namun ditampilkan lebih minimalis dan mudah cerna oleh target audiens.



Gambar 9. Keris Koro Welang
(Sumber: Syafiq, 2023)

5. Fauna

a. Ikan Lele

Ikan lele adalah salah satu jenis ikan air tawar yang memiliki ciri tubuh yang mudah dikenali, pipih memanjang dan memiliki kumis adalah ciri yang paling mencolok. Visualisasi ikan lele pada perancangan ini akan menampilkan ikan lele yang lebih sederhana dan *chubby*.



Gambar 10. Karakter Ikan Lele
(Sumber: Syafiq, 2023)

b. Kucing

Kucing adalah hewan yang disukai banyak orang, termasuk Mbok Rondo sebagai karakter yang ada di dalam cerita. Kucing mempunyai corak warna yang berbeda-beda, akan tetapi kebanyakan kucing di Jawa memiliki warna putih, hitam, dan kuning kecoklatan, warna putih dan coklat akan diterapkan pada kucing di dalam buku cerita ini karena tampilan Boyo Patih yang menggunakan pakaian putih.



Gambar 11. Visual Kucing
(Sumber: Syafiq, 2023)

c. Hewan Pendukung

Adapun hewan lain yang ditampilkan pada buku seperti burung, kelinci, dan ayam kecil. Bertujuan menghidupkan suasana alam, bentuk dan ukurannya disesuaikan dengan *artstyle* yaitu *chubby* yang digunakan pada perancangan ini.



Gambar 12. Burung, Kelinci, Anak Ayam
(Sumber: Syafiq, 2023)

6. Bangunan

Karena latar waktu pada cerita dalam buku adalah kisah masa lampau, maka rumah yang diterapkan adalah rumah joglo sebagai rumah adat Jawa dan rumah yang sering dijumpai di daerah sekitar Lamongan pada zaman dahulu. Rumah joglo sudah digunakan sejak zaman kerajaan sesuai latar waktu pada cerita.



Gambar 13. Visual Rumah
(Sumber: Syafiq, 2023)

Prototype

Prototype bertujuan untuk mengeksekusi ide yang telah dibuat sebelumnya dalam bentuk yang lebih sederhana (Fikriah, Dr. Muh. Saleh Husain, Dian Cahyadi, S.Ds., 2021). Pada tahap ini, buku ilustrasi yang sudah dirancang akan diujicoba kepada kelompok kecil, yaitu target audiens utama (anak usia 7-10 tahun) dan pada beberapa guru sekolah dasar.

Dari ujicoba yang dilakukan mendapatkan beberapa masukan seperti, perubahan warna langit dari oranye menjadi biru untuk menghilangkan kesan suram. Selain itu pada halaman belakang

terdapat ruang yang kosong yang harusnya di isi dengan sinopsis cerita.

Adapun masukan lain adalah beberapa warna *background* pada halaman teks terlalu gelap, sehingga sulit dibaca oleh anak-anak, sehingga perlu diganti warna yang lebih terang dan mudah dibaca. Pada permasalahan ini, warna *background* diganti dengan warna yang lebih cerah dan warna teks diganti dengan warna gelap, perubahan ini akan memudahkan target audiens dalam membaca teks dalam buku.

1. Sampul Depan

Pada sampul depan menampilkan Boyo Patih yang berenang di antara ikan lele ditambah dengan judul buku. Alasan visual Boyo Patih yang berenang di antara ikan lele ditampilkan pada sampul depan karena peristiwa inilah yang menjadi inti cerita, dan yang menyebabkan pantangan makan ikan lele di Lamongan ada.



Gambar 14. Sampul Depan
(Sumber: Syafiq, 2023)

2. Halaman 1 dan 2

Pada halaman 1 dan 2 menampilkan Mbok Rondo yang sedang menggunakan keris koro welang. Tampilan langit dari gelap menuju terang merepresetasikan kondisi Mbok Rondo yang diceritakan menjadi seorang tokoh pejuang di daerahnya.

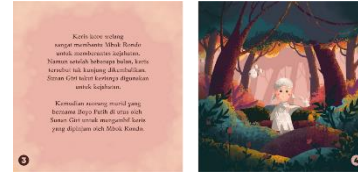


Gambar 15. Halaman 1 dan 2
(Sumber: Syafiq, 2023)

3. Halaman 3 dan 4

Pada halaman 3 dan 4 menampilkan visual Boyo Patih yang sedang melakukan perjalanan menuju tempat Mbok Rondo untuk mengambil

keris milik Sunan Giri. Menampilkan hutan lebat yang dilalui Boyo Patih dan tambahan beberapa hewan untuk menghidupkan suasana hutan.



Gambar 16. Halaman 3 dan 4
(Sumber: Syafiq, 2023)

4. Halaman 5 dan 6

Pada halaman 5 dan 6 menampilkan Mbok Rondo yang mengejar kucing yang membawa keris koro welang, kucing tersebut adalah jelmaan dari Boyo Patih.



Gambar 17. Halaman 5 dan 6
(Sumber: Syafiq, 2023)

5. Halaman 7 dan 8

Pada halaman 7 dan 8 menampilkan visualisasi Boyo Patih yang berenang di antara ikan lele, pada situasi ini Boyo Patih dikejar massa karena membawa keris.



Gambar 18. Halaman 5 dan 6
(Sumber: Syafiq, 2023)

6. Halaman 9 dan 10

Pada halaman 9 dan 10 menampilkan Boyo Patih yang sedang berinteraksi dengan beberapa orang, pada situasi ini Boyo Patih berada di Desa Medang untuk berdakwah mengajarkan ajaran islam kepada warga setempat. Boyo Patih sangat dihormati di desa maka pada visualisasi

ditampilkan anak hingga orang tua yang ikut mendengarkan penyampaian Boyo Patih.



Gambar 19. Halaman 9 dan 10
(Sumber: Syafiq, 2023)

7. Sampul Belakang

Pada halaman belakang menampilkan visual yang tidak beda jauh dari halaman depan. Perbedaanya, halaman belakang di dominasi visual ikan lele dan ditambah sinopsis cerita.



Gambar 20. Sampul Belakang
(Sumber: Syafiq, 2023)

Test

Pada tahap test, peneliti akan melakukan ujicoba pada target audiens untuk mengukur tingkat keberhasilan atau untuk mencapai tujuan dari perancangan buku ilustrasi ini pada target audiens. Pada tahap ini, penguji melakukan ujicoba dengan mengumpulkan data ulasan atau tanggapan target audiens setelah membaca buku pantangan makan lele ini. Setelah memberikan beberapa pertanyaan pada 20 target audiens utama berusia 7-10 tahun, maka data yang dihasilkan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Test			
NO	Pertanyaan	Presentase	
		Ya	Tidak
1.	Apakah ukuran buku sudah Sesuai?	95%	5%
2.	Apakah gaya ilustrasi sudah menarik?	100%	0%
3.	Apakah tipografi atau huruf bisa terbaca?	85%	15%

4.	Apakah ukuran tipografi atau huruf sudah sesuai?	95%	5%
5.	Apakah penggunaan warna sudah menarik?	90%	10%

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian dilakukan yaitu anak-anak usia 7-10 tahun banyak yang belum mengetahui cerita legenda dari Boyo Patih bahkan tidak mengetahui adanya pantangan makan ikan lele, jika hal tersebut dibiarkan maka semakin banyak orang yang tidak peduli dengan sejarah atau kebudayaan di daerahnya, maka perlu adanya media informasi sejak dini sebagai upaya melestarikan dan menumbuhkan kesadaran budaya pada anak usia 7-10 tahun. Dalam pertumbuhan anak, usia 7-10 tahun adalah usia anak dalam masa perkembangan mental, mereka mudah tertarik dengan hal yang dianggap menarik, maka pemberian edukasi lewat kisah penokohan akan sangat berguna dalam masa pertumbuhan anak, terlebih anak-anak bisa mengambil pelajaran dari isi cerita atau budaya yang berasal dari daerahnya sendiri.

Dalam penyusun sebuah penelitian, dibutuhkan data seperti wawancara, observasi, dan studi literatur. Data tersebut sangat dibutuhkan dalam menghasilkan sebuah *keyword* untuk menunjang keberhasilan dalam sebuah penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral yang ada dalam cerita pantangan makan ikan lele kepada anak-anak berusia 7-10 tahun sekaligus untuk kembali mengenalkan dan melestarikan salah satu kebudayaan yang ada di Lamongan, dalam hal ini cerita “Pantangan Makan Ikan Lele” sangat cocok jika diterapkan pada media buku untuk anak berusia 7-10 tahun.

Sebaiknya guru sekolah dasar lebih sering Memperkenalkan cerita atau budaya yang ada di daerahnya, untuk melatih anak agar suka atau setidaknya tertarik untuk untuk mencari tahu sendiri. atau memberikan waktu anak untuk bercerita di depan kelas tentang cerita atau budaya di daerahnya.

Saran untuk instansi pemerintah seperti Dinas Kearsipan dan Perpustakaan diharapkan untuk menerbitkan buku-buku sejarah atau budaya yang ada di qLamongan. Atau untuk Dinas

Kebudayaan dan Pariwisata, diharapkan untuk lebih sering mengadakan event yang bertemakan kebudayaan atau yang mengusung tema sejarah yang ada di Lamongan

REFERENSI

- DetikHealth. (2011). *Warna Bisa Pengaruhi Psikologis Anak*. diunduh pada Tanggal 24 Februari 2023, dari Health.Detik.Com. <https://health.detik.com/ibu-dan-anak/d-1617042/warna-bisa-pengaruhi-psikologis-anak#:~:text=Warna dapat membantu merangsang anak-anak%2C terutama bagi anak,diri dan membuka lebih banyak kreativitas dan ekspresi.>
- Enggo, R., & Mahardika, R. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Pulau Kemaro dari Palembang. *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 7(1), 82–88. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v7i1.2273>
- Fikriah, Dr. Muh. Saleh Husain, Dian Cahyadi, S.Ds., M. D. (2021). Perancangan Media INFORMASI Berbasis Augmented Reality. *PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS AUGUMENTED REALITY PADA PAPAN NAMA JALAN SULTAN HASANUDDIN Fikriah1*, 3–5.
- FIQRI, R. (2018). PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR ANGGUN NAN TONGGA (CERITA RAKYAT PARIAMAN). *Journal of Controlled Release*, 11(2), 430–439.
- Hasanah, M. (2013). Mitos Ikan Lele: Studi Deskriptif Masyarakat Desa Medang, Kecamatan Glagah, Kabupaten Lamongan. *BioKultur*, 2(2), 157–166.
- Laksono, A. A. (2021). *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA LEGENDA CANDI PARI DAN CANDI SUMUR DI SIDOARJO SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL*. February, 6.
- Nadhila, P. A. (2021). *KISAH DI BALIK PANTANGAN MAKAN LELE BAGI WARGA LAMONGAN*. diunduh pada Tanggal 15 Februari 2023, dari Syakal.Iainkediri.Ac.Id. <https://syakal.iainkediri.ac.id/kisah-di-balik-pantangan-makan-lele-bagi-warga-lamongan/>
- Prasetyo, Y. A. (2014). *ILUSTRASI BUKU CERITA FABEL SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK*. 3(1). rozisenirupa.com. (2017). *Prinsip Tipografi, Aturan dalam Memahami Karakter Huruf dalam Ilmu Tipografi/Typografi*. diunduh pada Tanggal 21 Februari 2023, dari Wwww.Rozisenirupa.Com. <https://www.rozisenirupa.com/2016/02/prinsip-tipografi.html>
- Safitri, F., Said, A. A., & Arifin, I. (2020). *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT LEBONNA MASSUDILALONG Fetia*.
- Semiotika, S., Ilustrasi, P., Untuk, B., Pada, R. I., Majalah, C., Edisi, T., & Mei, A. (2012). *Pemaknaan ilustrasi berpacu untuk ri – 1* (Vol. 1).
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>
- Tanjung, G. (2015). *cerita rakyat dan tokoh-tokoh wayang dalam kisah “jabang tetuko” Raden Gatotkaca*. 2504, 1–9.
- Vanya Karunia Mulia Putri. (2021). *Observasi: Pengertian Para Ahli, Tujuan, Ciri-Ciri, dan Jenisnya*. diunduh pada Tanggal 24 Februari 2023, dari Wwww.Kompas.Com. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/08/03/164904169/observasi-pengertian-para-ahli-tujuan-ciri-ciri-dan-jenisnya>
- Wwww.ekrut.com. (2022). *Layout adalah: Pengertian, 5 elemen desain layout, manfaat, dan prinsip pembuatannya*. diunduh pada Tanggal 15 Februari 2023, dari Wwww.Ekrut.Com. <https://www.ekrut.com/media/layout-adalah>
- Wwww.gramedia.com. (2021). *Pengertian Wawancara: Jenis, Teknik, dan Fungsinya*. diunduh pada Tanggal 24 Februari 2023, dari Wwww.Gramedia.Com. <https://www.gramedia.com/literasi/wawancara/>